STARFIX

ZOMBIE !

Dark Crystal
James Bond
Tygra

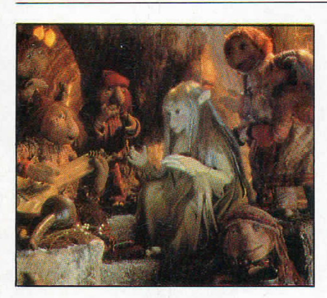
Eastwood

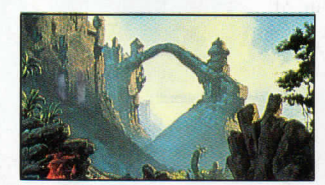
M 2654 - 3 - 15 F

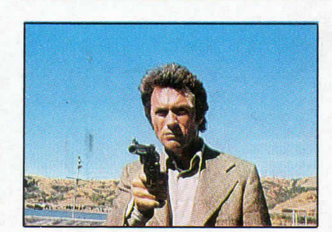
N°3 - AVRIL 83 - 15F MENSUEL EN VENTE LE 20 DE CHAQUE MOIS
MAGAZINE CINEMA-VIDEO DE L'AVENTURE, DU FANTASTIQUE ET DE LA SCIENCE-FICTION

SOMMAIRE







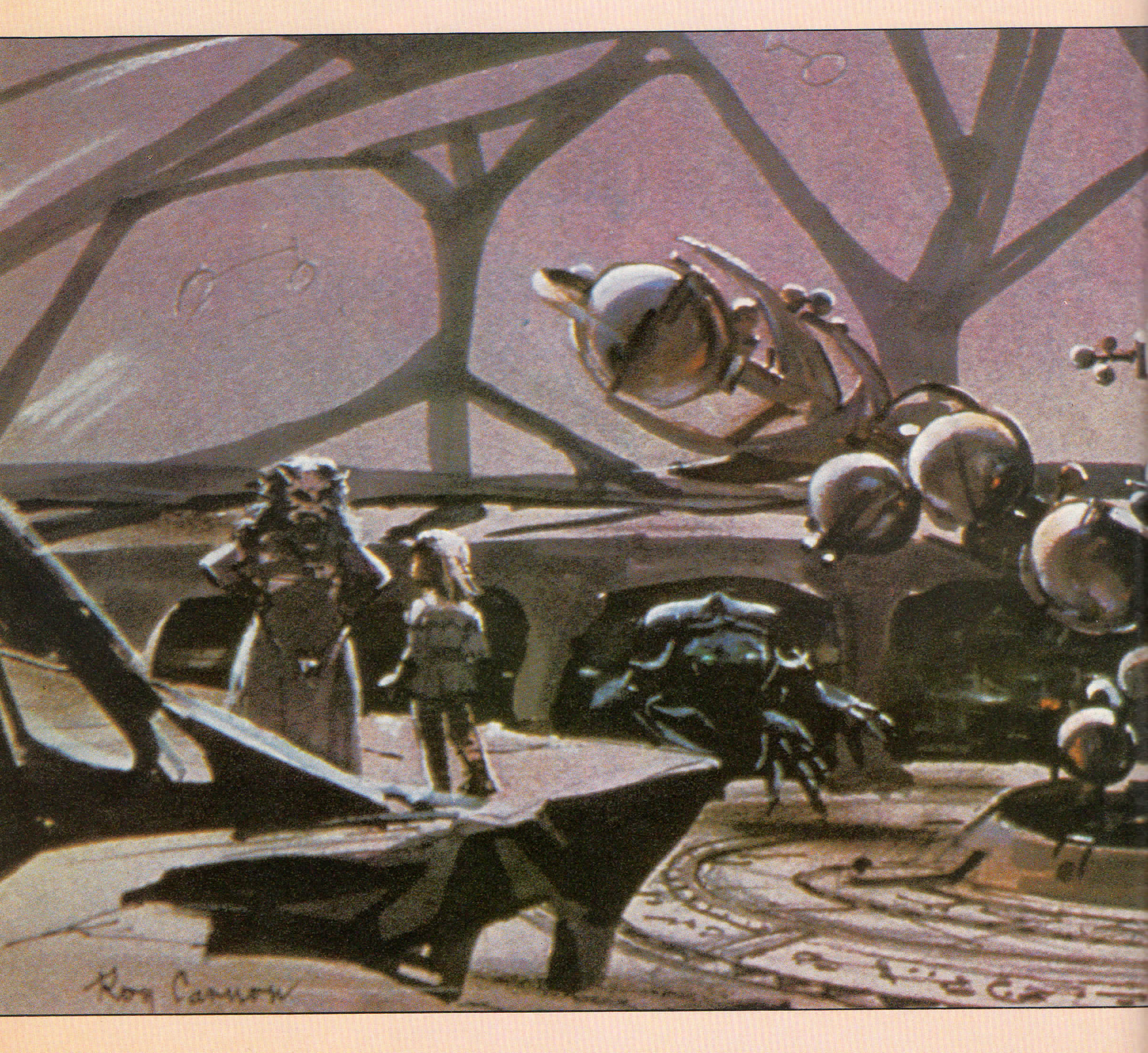


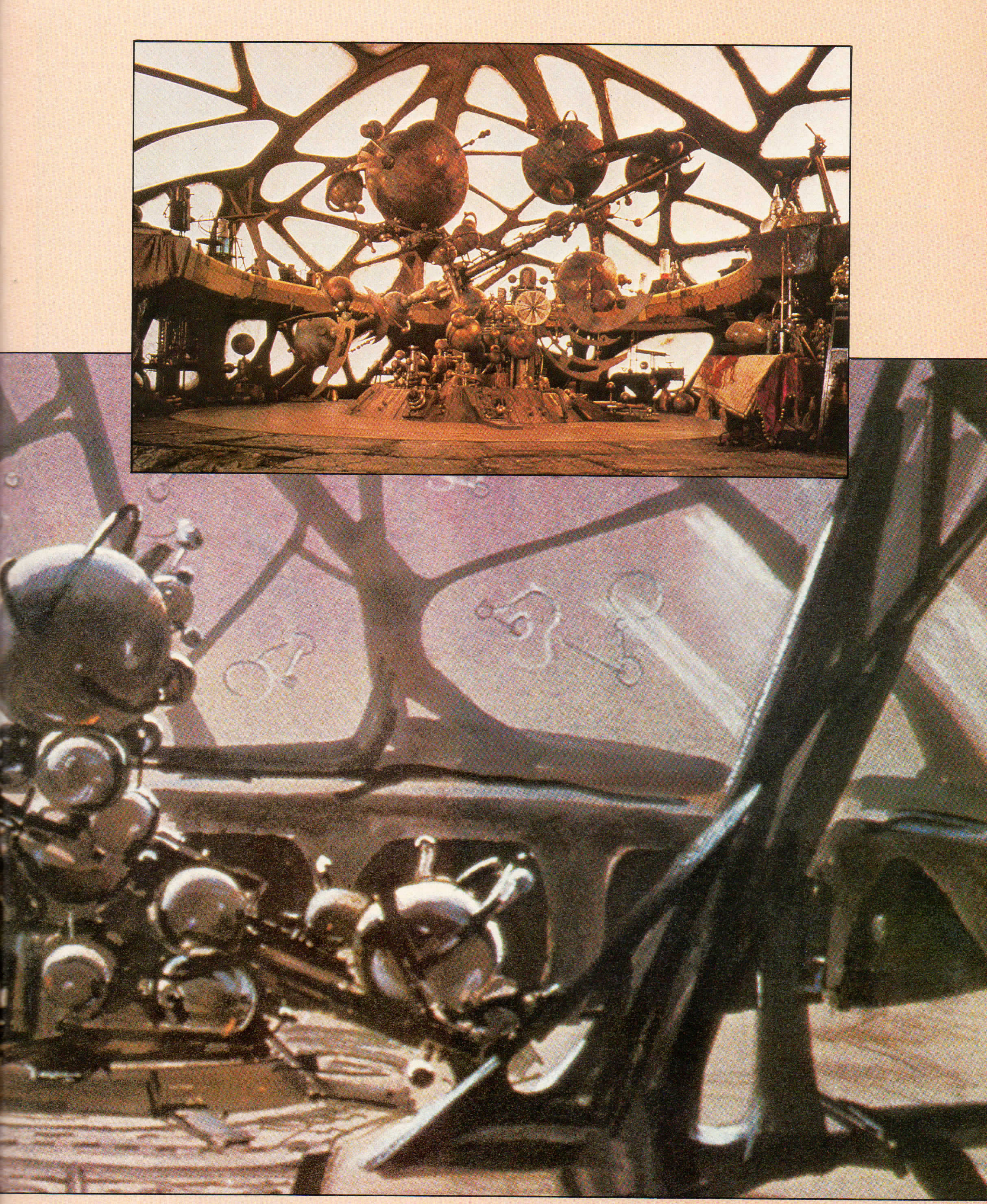
STARFIX N° 3, Mensuel - Dépôt légal Mars 1983 - Copyright © Starfix Editions 1983 - Tirage du n° 2 : 110000 exemplaires - **Directeur de publication** : Christophe Gans - **Rédacteur en chef** : Doug Headline - **Comité de rédaction** : Nicolas Boukrief, Dan Brady, François Cognard, Christophe Gans, Doug Headline, Frédéric Albert Levy, Dominique Monrocq, Jérôme Robert - Collaboration : Daniel Bouteiller, Hervé Deplasse, Fred Gordon, Renzo Soru - Avec la participation de Jean-Patrick Manchette - Direction artistique/Maquette : Katell Postic - Maquette : Martine Dombrosky - Documentation : Daniel Bouteiller - **Attachée de presse** : Fabienne Renault - Dessinateur : Jacques Terpant - **Publicité** : Jacques Villate, Véronique Monfort - Photocomposition : Photocompo 2000 - Photogravure : Renommée - Imprimé par les presses Montsouris, Massy - Siège social et bureaux de rédaction : 23, rue Vernet, 75008 Paris (Tél : 720.50.51) - STARFIX, SARL au capital de 20000 F ; RC en cours - Gérant : Edmond Cohen - Diffusion France : NMPP - Abonnements : au journal - Tarif 1 an (12 N^{os}) : 140 F. Etranger : ajouter 25 F de port - Tout envoi de textes, documents, ou suggestions est vivement encouragé, mais il ne sera répondu qu'aux demandes de correspondance accompagnées d'une enveloppe timbrée pour la réponse. n° de commission paritaire 64966

Remerciements : AMLF, Artistes Associés, Cinéma International Corporation, Ginis Films, 20th Century Fox, UGC, Walt Disney Production, Warner Columbia, Firme P.S.O., ainsi que, Michèle Abitbol, Denise Breton, la revue Banc-Titre, René Chateau, André Chelossi, Patrick Clarisse, Jean-Manuel Costa, Michèle Darmon, Caroline Decriem, Marquita Doassans, Marie-Christine Fontaine, Michel François, Georges Guignard, Pierre Leblond, Eugène et Marlène Moineau, Jean-Pierre Mouette, Xavier Nicolas, Alain Pelé, Lydia Pintiaux, Jean Rollin, Jasmine Ruzza, Carlos Sylva, Paul Thergeist, Philippe Videcoq, Georges Wilcsek, Frank Zito, Simona Benzakian. Remerciements tout particulier à Francis Lacassin pour la permission d'utiliser les documents illustrant *Greystoke,* extraits de *Tarzan* Editions Henry Veyrier. **Remerciements Vidéo** : Arts et Mélodie, CGR, Manhattan Vidéo, MPM, Les Productions du Tigre, Proserpine, RCV, Topodis, VIP, Warner Vidéo, ainsi que, Edith Fillipachi, Bernadette Jeandet, Claude Le Gac, Françoise Picherot, Yvette Calmel Rougerie, Flora Taupenot, Jessica Vedlye.

Dark Crystal

Grâce aux merveilles de la technique moderne, la lutte entre le bien et le mal prend une nouvelle dimension dans le monde de Dark Crystal. L'incroyable univers aux trois soleils vous ouvre ses portes…





L'immense planétarium d'Aughra dessiné par Brian Froud et sa réalisation effective pour le film.



Kira (la fille) et Jen (le garçon), dessinés par Brian Froud

LES GELFLING

A la mort du Grand Maître Mystique, Jen, le dernier survivant du peuple Gelfling, va recevoir la lourde mission de retrouver le morceau perdu du Crystal avant la prochaine Grande Conjonction. Si la roche translucide n'est pas entière au moment où se confondront dans le ciel les trois soleils, les temps sombres, sous la domination cruelle des Skeksis, dureront éternellement, signifiant la disparition infaillible des Mystiques. Dans son périple, Jen va faire la rencontre de Kira, une jeune Gelfling recueillie comme lui, qui l'accompagnera dans son voyage semé d'embûches...

"Ce sont les Gelfling qui nous ont posé le plus de difficultés, en matière de conception, de la mise au point définitive de leur silhouette... Nous cherchions à créer quelque chose d'attrayant, tout en restant très proche des gens normaux, des humains. Les Gelfling devaient ressembler le plus possible à ce que nous sommes, et, pour cette raison, nous avons eu beaucoup de mal à les mettre en scène, à leur donner une vie authentique. C'était bien plus délicat qu'avec des personnages plus abstraits, moins reliés à notre réalité.

Le contrôle par radio a surtout été utilisé pour le mouvement des yeux. Autrement, ils étaient manipulés selon des méthodes plus classiques de marionnettes. Là encore, dans certains cas, il y avait quelqu'un à l'intérieur pour les animer, des enfants ou des nains...

Il était nettement plus intéressant de mettre en scène deux héros, afin de refléter la double perception (masculine-féminine) de notre société. A l'époque de la préparation du film, ma fille, qui avait alors environ dix-sept ans, a lu l'histoire, et l'a trouvée trop unilatérale dans son point de vue masculin. A l'époque, Kira était plus ou moins une princesse en détresse, tout comme dans *La Guerre des Etoiles*... Elle m'a fait justement remarquer que cela pouvait être amélioré, et à partir de là, nous avons décidé de créer plus de personnages féminins (avant cela, Aughra était un homme, un ermite)... Nous avons donc réécrit le scénario pour donner plus d'importance à Kira, pour rendre son rôle plus consistant, plus fort. Les versions suivantes n'ont fait que développer ces orientations, en cherchant à maintenir l'équilibre entre les deux sexes, un juste milieu..." (J.H.).

Que reste-t-il des amours effrénées et platoniques de Kermit et Miss Piggy, écartelés entre un spectacle ringard à faire pleurer et les blagues grotesques d'un ours cabotin? Pas grand chose, puisque notre télévision nationale a oublié le *Muppet Show* dans un coin de placard, et que personne n'a songé à distribuer *The great Muppet Caper,* seconde aventure cinématographique de ces marionnettes déchaînées... Heureusement, tout ceci n'a pas empêché Jim Henson et Frank Oz de songer à autre chose. *Dark Crystal* est ici pour le prouver.

Que la lumière soit...

C'est un univers magique, en dehors du temps et de l'espace, qu'ont élaboré Henson et Oz, avec la complicité de Brian Froud, qui allait se charger de créer l'esthétique de cette contrée imaginaire. "Tout a commencé par un petit groupe de gens à New York, discutant de l'allure qu'aurait ce monde, ainsi que celle des créatures qui l'habitent. J'ai été responsable de la conception d'un univers tout entier, que nul n'avait contemplé auparavant. J'ai dû tout créer, non seulement l'aspect général du décor, du ciel aux paysages, mais jusqu'aux plus petits détails, comme couteaux et fourchettes, gamelles et poêles à frire, les objets quotidiens des êtres qui vivent sur cette terre."

Mais des dessins de production à la concrétisation d'un décor bâti et de personnages réalistes, crédibles, devant la caméra, près de quatre années allaient s'écouler. *"Dark Crystal,* étant un conte de fée, fait probablement partie pour un chef-opérateur de l'un des genres cinématographiques les plus délicats à filmer." Oswald Morris, le directeur de la photo, poursuit ainsi : "C'est difficile dans la mesure où n'existe aucun jalon visuel qui peut servir de référence à l'équipe. Un conte de fée n'est pas réel ; c'est l'interprétation d'un récit, interprétation qui peut varier selon les individus."

Quoi de plus fantastique, de plus inhabituel, que cet univers peuplé de créatures étranges, de Mystiques et de Skeksis, archétypes du Bien et du Mal, des derniers Gelflings survivants qui devront accomplir la prophétie du Crystal, découvrant dans leur périple tout un monde qui bouge, qui respire, qui vit...? Mais aussi fantasque que puisse être cette contrée, elle se doit néanmoins de répondre à une certaine vraisemblance. Brian Froud le comprend très bien : "Théoriquement, quand on a carte blanche pour inventer un monde neuf, on pense pouvoir le créer radicalement différent du nôtre. Concrètement, cela ne fonctionne pas tout à fait ainsi... Par exemple, nous avions décidé que cet univers aurait trois soleils. C'est une superbe idée qui, une fois explorée logiquement jusqu'au bout, devient source de problèmes. Elle implique qu'il y aurait trois ombres, une chose quasiment impossible à filmer sans semer la confusion." De son côté, Henson s'est heurté au même problème : "Dès le départ, nous avons découvert que la Nature sur cette planète devait conserver des rapports avec notre végétation. Il est en effet peu évident de véhiculer une impression de forêt sans arbres (du moins ce qui y ressemble), ou bien des tons verts prédominants. On n'a alors aucun mal à accepter cette flore étrange grâce aux points de repère."

"Un film rempli de Yodas et d'E.T."
(Frank Oz)

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Dark Crystal ne découle pas de l'immense popularité de Yoda, qui fut animé par Frank Oz. En fait, la préproduction du film était déjà avancée quand il a fallu donner vie à ce mentor extra-terrestre de *l'Empire contre-attaque.* Wendy Midener-Froud, une des collaboratrices de Henson, l'a sculpté, et Frank Oz est allé sur le plateau d'Irvin Kershner : "L'échange d'informations fut surprenant, car nous réalisions certaines choses avec Yoda qui pouvaient nous être utiles, tandis que ma présence et notre expérience les aidaient." C'est à cette occasion que Henson et Oz ont rencontré Gary Kurtz, qui allait les rejoindre sur Dark Crystal. "L'Empire... nous a montré qu'une créature bien conçue pouvait être acceptée du public, et cela nous a donné confiance dans ce principe. A la différence près que Yoda se trouvait en compagnie d'êtres humains... Ce qui est plus



Sur cette page, de haut en bas : La maquette du château du Crystal, miniature parfaite filmée sous des éclairages colorés pour la scène d'ouverture du film. Le décor construit pour les cavernes des Mystiques, où l'équipe se prépare à filmer la veillée funèbre après la mort d'urSu le maître de Jen. A l'intérieur du château, les Mystiques se préparent pour le confrontation finale, devant le Crystal devenu blanc phosphorescent grâce aux effets spéciaux de Brian Smithies et Roy Field. L'énorme décor de la forêt que Jen doit traverser au début de sa quête fourmille de créatures animées dûes à Lyle Conway et Tom Mc Laughlin.

aisé dans un sens, parce qu'ils nous transmettent un registre d'émotions étendu. Dans notre cas, il y avait ce problème de ne pas bénéficier de cette référence, notre structure dramatique ne reposant alors que sur le seul comportement des créatures. Voilà l'ennui avec *Dark Crystal :* vu l'absence de gens "normaux", il fallait se concentrer plus directement sur ces attitudes, comme s'il s'agissait d'acteurs en chair et en os. L'histoire est donc moins aisée à raconter, et les complications deviennent presque insurmontables, car ces créatures ont du mal à accomplir des gestes banals à nos yeux."

Tous ces pièges ont été contournés grâce à un minutieux travail de préparation, obligeant les interprètes de ces habitants d'un autre monde, mimes, clowns, danseurs, acrobates, à s'entraîner bien avant le premier tour de manivelle. "Chaque personnage possédait une équipe attitrée, avec un interprète principal. On le nommait ainsi, car sa mission était de définir la personnalité de la créature, comme un acteur qui rentre dans un rôle, pour ensuite former ses équipiers, qu'ils soient deux ou quatre... A partir de là, mettre au point les mouvements d'un être donné n'est plus qu'une question de répétitions.

Ses caractéristiques particulières étaient développées à un point tel que, lors d'un essai, les opérateurs se souvenaient immédiatement de sa façon de tourner la tête, de cligner des yeux, de marcher, enfin de tous les tics qu'a une personne "normale"... Comme avec des acteurs réels, on répétait, puis on filmait. Ce qui nous laissait une marge de manœuvre sur le plateau, et permettait de modifier les dialogues en fonction des comédiens et des créatures. L'interprète principal disait son texte comme s'il jouait la scène. Tout cela sans se soucier de la post-synchronisation qui interviendrait plus tard. Nous avions ainsi un timing précis des répliques pour le montage, et un contact s'établissait effectivement entre les acteurs..."

A cela s'est bien entendu ajouté le storyboard, avec chaque plan dessiné du film, pour étudier les diverses possibilités d'animation et d'interprétation. Il fallait tenir compte des possibilités de déplacement limitées des personnages, dues au nombre d'opérateurs qui les habitaient. "Après avoir affiché le storyboard, nous étions en mesure de visualiser les idées impraticables, qu'il faudrait tourner différemment pour camoufler les artifices. On redessinait ensuite ces planches, afin d'aboutir à une séquence qui pourrait être filmée intégralement."

Un nouveau symbolisme à l'écran

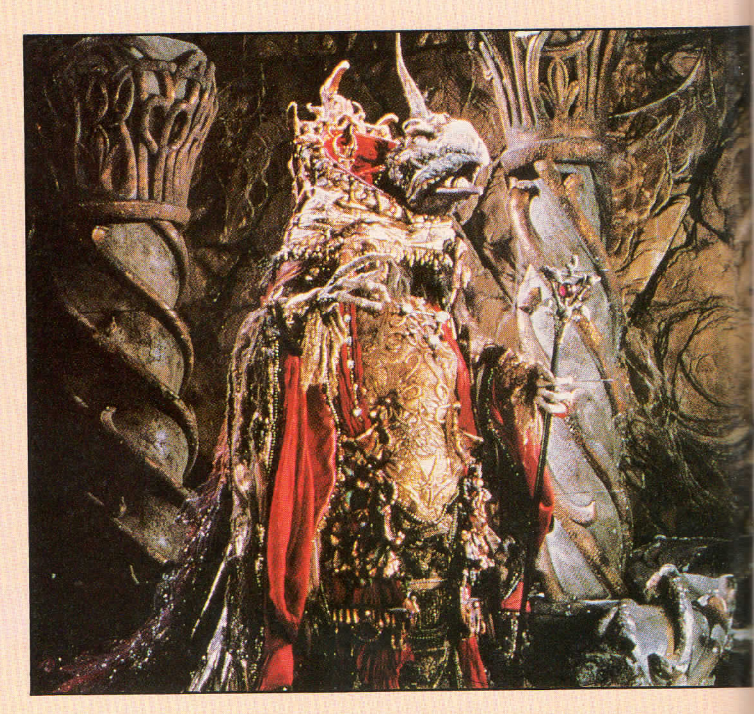
Pendant les vingt huit semaines du tournage principal, Jim Henson et Frank Oz vont se partager le fauteuil de réalisateur. Ici, seule importe une vision unique du film, tous n'œuvrent que pour l'achèvement de leur projet. "Cela aurait été impossible pour n'importe qui d'autre, confie Frank Oz. Mais Jim et moi travaillons ensemble depuis dix-neuf ans, et par conséquent nous nous connaissons à la perfection. Nous sommes souvent en désaccord – comme d'habitude – mais chacun sait quand lâcher du lest ou marquer un point. Si nous étions toujours du même avis, deux metteurs en scène auraient été superflus. Henson, quant à lui, préfère insister sur les centres d'intérêt respectifs :

"Lorsque je jouais, Frank était à la caméra, et vice versa... Les tâches étaient réparties : je me préoccupais plus précisemment des effets visuels, des angles de prise de vue, des mouvements des personnages, tandis que Frank se sentait plus concerné par la personnalité des créatures, les relations entre elles, le jeu des acteurs..."

Car même après le long stade de préproduction, rien n'était acquis avec certitude, et le plus grand soin devait être apporté aux détails les plus infimes. Notamment les yeux des créatures, qui allaient leur donner toute crédibilité...

"Les mécanismes construits pour les yeux, nous dit Gary Kurtz, furent conçus de façon à ce que ces derniers puissent s'accomoder. En temps normal, nul ne fait attention à l'endroit du décor où ils se fixent, mais on peut voir la différence entre un personnage qui regarde à proximité, et un autre vers l'horizon." Mais Sherry Amott, qui a supervisé l'élaboration des habitants du monde de *Dark Crystal,* a eu les pires difficultés à trouver des organes visuels pour les créations de Brian Froud.

"Tout simplement, cela n'existait pas. Il nous fallait une sphère pour recréer un mouvement, et les yeux devaient être fabriqués sur commande. Ceux dont se servent les taxidermistes sont standardisés : lézard, chien, etc. Les yeux artificiels pour l'être humain épousent en général les contours du muscle oculaire. Nous sommes allés par ailleurs au musée de cire de Madame Tussaud, où sont produits des yeux de verre bruns, fragiles, et peu aptes à recevoir un mécanisme. De plus, Brian voulait des







En haut à gauche : l'extravagant costume des Skeksès, miroir de la perversité complexe de leur esprit. Les Garthim en plein raid sur une assemblée de podling sans défense. Gary Kurtz et l'une des marionnettes géantes des Garthim. En-dessous, autour du lit de mort de leur Empereur, les Skeksès se regroupent : la lutte impitoyable pour la succession au trône s'engage.



Le savant Skeksès, personnage inquiétant et dangereux.



Les Garthim, sauvagés bêtes de somme et troupes de choc des Skeksès.

SKEKSES ET MYSTIQUES

"L'un des deux principaux groupes de personnages est celui des Skeksès, créatures malfaisantes. A la base, on les avait envisagés comme des êtres à la structure squelettique, mais il s'avéra assez difficile de les esquisser sur le papier... Leur mentalité méchante, agressive, nous poussa vers l'idée de reptiles, et Brian leur ajouta des caractéristiques d'oiseaux. Nous avons donc mis au point ces dix Skeksès, et les avons façonnés individuellement, donnant à chacun une personnalité différente et précise. Il y a par exemple l'historien, qui consigne tout par écrit ; le trésorier ; le grand prêtre, gardien des cérémonies ; le gourmet, uniquement intéressé par la nourriture ; le général, maître des Garthims (1), qui occupe des fonctions militaires ; le chambellan ; et quelques autres..." (Jim Henson).

"J'adore le Chambellan parce qu'il est très *visqueux*... Il a constamment le sourire aux lèvres, et personne ne lui fait confiance le moins du monde. Ce personnage n'est pas le même extérieurement et intérieurement... Au dehors, il essaie de tromper les gens en leur faisant croire qu'il est quelqu'un de bien. Au fond de lui-même, c'est un scélérat. Il est si stupide qu'il s'imagine que les autres le croient digne de confiance..." (F. Oz).

"Comme une grande partie des personnages, les Skeksès ont été animés de différentes façons. On leur donnait vie grâce à des techniques de marionnettiste uniquement, avec en plus des articulations mécaniques télécommandées par radio. Nous pouvions ainsi créer leurs expressions faciales. On les faisait également bouger par l'intermédiaire d'opérateurs qui se trouvaient à l'intérieur des personnages, dans certaines séquences.")J.H.).

"Les Mystiques sont le reflet, le parallèle des Skeksis, et leur correspondent en ce qui concerne le Bien. Nous les avons conçus comme uniquement préoccupés par les choses de l'esprit, par la tradition légendaire. Très introvertis, internes, leur seule tâche étant de penser, de réfléchir, ils ont perdu tout sentiment d'agressivité, au point que c'est devenu leur faiblesse... Là encore, nous leurs avons donné des personnalités précises, à l'instar des Skeksis. Il y a un cuisinier, un herboriste, etc. Mais ils sont très lents et très sages, et par conséquent presque coupés du reste de l'univers, et des autres créatures qui l'habitent. Pour les animer, il nous a fallu beaucoup d'essais, d'expérimentation. La plupart du temps, il y avait quelqu'un à l'intérieur, à l'exception des gros plans de visage, où nous nous sommes servis de techniques complémentaires, comme la télécommande par fil... Dans d'autres circonstances, il pouvait également y avoir deux personnages dedans (les Mystiques ont quatre bras), ce qui commençait à faire beaucoup, ne laissant que peu de mobilité aux opérateurs." (J.H.).

De la victoire de Jen renaîtra la race originelle, les urSkeks, êtres de lumière et de bonté, qui par le biais du Crystal, avaient séparé leur double personnalité, mauvaise et bénéfique, en deux entités séparées, Skeksès et Mystiques.

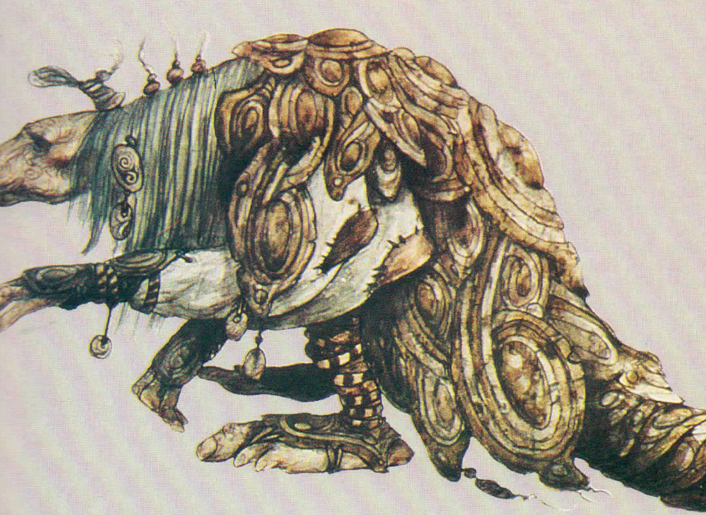
(1) Afin d'empêcher à coup sûr l'aboutissement de la prophétie qui signifie leur annihilation, les Skeksis ont créé une race artificielle de guerriers, les Garthims, sorte de croisement entre des insectes gigantesques et des crabes. Seul Jen et Kira ont échappé au massacre de leur peuple, les Garthims n'ayant laissé que ruines de leur civilisation autrefois florissante. "Les Garthims étaient animés par des opérateurs à l'intérieur d'un costume de plus de 35 kilos, ce qui était très pénible pour eux. Pour cette raison, nous avions eu une équipe spécialement prévue pour ces personnages, qui s'est entraînée huit ou neuf mois avant le tournage, afin de mettre leurs corps en bonne condition physique. Cette même équipe s'occupait aussi des Mystiques, ce qui par contraste leur semblait très relaxant, très calme..." (J.H.).

La procession des Mystiques, en chemin pour la confrontation finale.



De la conception dessinée à la réalisation, les Mystiques sont parmi les personnages qui auront demandé le plus d'efforts.







Le Général, Maître des Garthim, chef suprême des Skeksès.

iris rouges, ce qui dépassait leurs compétences. Finalement, nous avons abouti dans un atelier d'yeux artificiels, façonnés dans un plastique dur que l'on pouvait polir : des yeux laiteux ne réfléchissent pas la lumière, et ne donnent pas l'impression de vie..."

Dans toute cette phase, le plus important était de garder le contrôle de la situation, de ne pas se laisser déborder par l'ampleur des difficultés. Ce fut le rôle principal de Gary Kurtz, qui avait une certaine habitude de la chose après avoir produit notamment *la Guerre des Etoiles* et *l'Empire...* D'ailleurs, son expérience des effets spéciaux, pour un film qui, par essence, est un gigantesque effet spécial, où il n'y a pas un seul plan naturel, ne découlant pas d'une longue préparation, s'est trouvée mise à contribution. "Nous avons débuté très tôt pour les effets spéciaux. Nous savions qu'il faudrait quelques maquettes, des matte paintings, de nombreuses incrustations, et du travail en blue screen."

Dark Crystal frappe avant tout par son esthétique particulière, sa description inédite de situations, situées d'office hors des sentiers battus. Et dans cette atmosphère chargée et touffue, seul se montre valable un scénario un peu simpliste, enième illustration de la lutte acharnée entre le Bien et le Mal.

"J'ai tenté de créer un monde qui ne soit pas situé dans le temps, analyse Froud, et dans ce but, je l'ai d'emblée placé à la fois dans le passé et le futur. Je crois que le merveilleux est principalement nostalgique. Et même les contes fantastiques de l'avenir, comme *la Guerre des Etoiles,* me semblent reposer sur des mythes connus, et ne sont en fait qu'une vieille histoire transcrite dans un décor futuriste."

Conjointement à sa conception physique du monde de Dark Crystal, il a insufflé aux créatures une vie qui ne doit rien aux talents des opérateurs qui les animent. Froud a mis en place une civilisation complète, avec son architecture, sa sculpture, son symbolisme religieux. Et bien qu'elle ne soit pas essentielle à l'action, et demeure constamment en retrait, elle n'en apporte pas moins un cachet d'authenticité inimitable.

"Nous avons fait des recherches sur le symbolisme dans les vieilles religions primitives, Celtes, Indiens d'Amérique du sud, ainsi que les sociétés secrètes, avec leurs signes magiques. Puis nous les avons intégrés au film, de différentes façons. Ils ont été incorporés aux rituels, parce qu'ils amenaient quelque chose de nouveau."

A mi-chemin entre Homère et J.R.R. Tolkien

"Le thème de l'odyssée est traditionnel, dans sa façon de décrire l'environnement au personnage principal, et par conséquent au public... Dans le cas de la Guerre des Etoiles, le ressort en est la Force, une connotation religieuse et sociale enseignée par un Maître. Dans *Dark Crystal,* il s'agit de circonstances particulières qui exigent du héros, par le biais d'une divination ancestrale, une tâche qu'il doit apprendre au cours du récit..."

Dark Crystal tire ses racines aussi loin que les périples d'Ulysse, ou la quête de Jason pour la Toison d'Or. Comme Jen, rescapé du massacre de son peuple, qui n'apprend qu'à la mort du Grand Prêtre Mystique le rôle que lui a réservé la destinée, le héros grec n'est qu'un jouet dans les mains de forces supérieures dont il n'a pas même conscience. En quelque sorte, ce n'est qu'une simple marionnette que manipulent des Dieux omnipotents en mal de distraction. Ici toutefois, le rôle du hasard n'est pas négligeable, comme dans les contes de fée. les comparaisons entre *la Trilogie de l'anneau* de Tolkien et *Dark Crystal* abondent. Un parallèle est facile à tirer entre Gandalph le Magicien et Aughra, gardienne du fragment perdu du Crystal, et détentrice des lois de l'univers, représentées par son planétarium antique. De même, les quêtes entreprises par Bilbo et Jen pour restaurer l'ordre normal de leurs mondes, sont étonnamment similaires.

"Les histoires de Tolkien ont les mêmes personnages et décors que beaucoup de contes fantastiques anciens. Si l'on regarde les légendes de la mythologie celte, scandinave, ou même grecque, il y a toujours les mêmes éléments de base, puisés à l'intérieur d'environnements différents."

Dark Crystal est donc plus une nouvelle variation sur des données universelles qu'un hommage direct et concerté à l'œuvre monumentale de Tolkien. Henson explique : "Lors de la préparation du film, je ne pense pas que nous ayions jamais songé à cet auteur. J'ai lu ses livres étant enfant, et cela a certainement dû m'influencer..."

Le syndrome du dieu créateur

"Je suppose qu'en inventant un monde comme nous l'avons fait, nous avons eu un rôle très similaire à celui de Dieu. Mais nous nous sommes rapidement aperçus qu'il avait déjà eu les meilleures idées !"



Petit peuple sympathique, les Podlings ont toutes les caractéristiques nécessaires à un réalisme total.





Aughra, la gardienne des secrets.





AUGHRA ET LES PODLINGS : LA DECOUVERTE DE L'UNIVERS

Aughra vivait déjà du temps des Urskeks, bien avant que leur expérience malheureuse ne donne vie aux néfastes Skeksis et ne répande le désespoir sur le monde. Tel le Merlin l'Enchanteur vu par les studios Disney, elle vit à l'écart du monde, n'existant que pour la connaissance pure, et contemplant indéfiniment les rouages délicats du planétarium fantastique de son observatoire, réalisé et fabriqué selon une représentation mathématique du système solaire.

"Par bien des aspects, elle est la seule personne sage et sensée de tout le film, la seule qui sache absolument tout. Mais c'est à peine perceptible, car elle ne communique qu'avec peu de gens... En théorie, elle est une source de stabilité, de savoir." (J.H.).

"J'adore Aughra, parce qu'elle est très physique, petite, trapue. Réellement forte, indestructible, comme un tank Sherman... Et je me suis énormément amusé avec elle, devenant expansif, avide de définir une telle richesse de caractère. Je me sentais bien... tout en étant laid à faire peur." (F.O.).

"Les Podlings sont les personnages qui ressemblent le plus aux Muppets, en partie parce qu'ils ont été animés comme eux." (J.H.). Les Podlings sont les derniers êtres insouciants du monde de DARK CRYSTAL. Leurs chants et leur gaité dénotent une joie de vivre menacée. Ils sont traqués par les Garthims, qui les capturent pour les transporter dans des filets au château décrépit des Skeksis. Là, on les soumet au rayonnement du Crystal qui aspire leur âme, afin de distiller leur liquide vital. Il ne reste d'eux, après ce traitement, que des esclaves amorphes, et les Skeksis retrouveront, l'espace de quelques secondes, une jeunesse perdue en buvant ce liquide de jouvence.

"Il y a deux raisons d'être à la présence des Podlings. D'un certain côté, ils sont là pour le contrepoint comique. Mais ils sont principalement motivés par l'histoire même. Kira avait besoin d'une famille pour l'adopter, et il nous fallait un groupe de gens très chaleureux, expressifs, vivant dans les bois. Leur aspect fait très Muppets, mais cela provient surtout de la conception de leurs têtes en pomme de terre (ce qui n'a pas marché d'ailleurs). Et ils ont sans conteste évolué, parce que tout le reste rentrait dans le cadre d'un gigantesque film épique. Ce sont surtout ces personnages qui ont contribué à conférer au film son aspect vivant, sympathique..." (F.O.).

Brian Froud ne fait donc que généraliser la démarche entreprise par Henson et Oz, visant à instaurer une nouvelle forme de vie plausible dans un univers logique, répondant à des lois qui ne sont pas les nôtres. Mais cette notion de divinité toute puissante conserve une aura de modestie chez ses concepteurs. Car seule importe l'impression de véracité si chère à Frank Oz :

"Nos personnages étaient réels, contrairement à ceux de Ralph Bakshi dans *le Seigneur des Anneaux*. Ce n'était ni de l'animation tri-dimensionnelle, ni du rotoscope, mais des créatures tangibles, avec un relief. Je ne conçois pas tout ceci comme l'expression d'un acte divin. Il s'agit plutôt d'un acte créatif ordinaire, vers quelque chose de nouveau, selon une optique personnelle... Pour moi, cela équivaut à prendre dix-sept morceaux de cuir, et à fabriquer une chaussure. Je ne crois pas qu'un cordonnier remercie Dieu avec son travail accompli, et c'est la même chose pour moi avec un film. Nous ne faisons que jongler avec les éléments, en travaillant avec acharnement, et en franchissant des obstacles. Et nous concrétisons quelque chose qui nous tenait à cœur..."

Car si *Dark Crystal* marque l'ouverture d'une voie novatrice dans l'élaboration de l'imaginaire à l'écran, conjointement aux recherches de Coppola dans la vidéo, ou à l'univers sans pellicule de Tron, ses limitations sont nombreuses... Coûts de production, de longues années de préparation, de tournage, de finition... Tout ceci n'est en fait que le fruit du labeur d'une équipe de gens au sommet de leur art et de leur technique, des inventeurs comme Froud, Henson, et Oz, jusqu'au plus humble animateur ou costumier.

Une fois n'est pas coutume, *Dark Crystal* a été conçu comme un film unique qui se suffit à lui-même. Il n'y aura donc pas de suite aux aventures de Jen et Kira... Ce qui n'empêche d'ailleurs pas Henson et Oz de discuter actuellement d'une œuvre dans un style proche de cette démarche. Il ne reste qu'à attendre l'achèvement de leur projet, surnommé pour l'instant Muppets in Manhattan, que Frank Oz espère tourner cet été, en solo cette fois, mais toujours avec Henson... comme producteur.

DOMINIQUE MONROCQ

Interviews de Brian Froud, Sherry Amott, Oswald Morris : American Cinematographer.
Interview de Gary Kurtz : Christophe Gans & Doug Headline.
Interviews de Jim Henson, Frank Oz : Dominique Monrocq.

A droite : la scène des funérailles d'urSu, sous le feu des projecteurs de l'équipe technique ; et trois dessins du storyboard, guides pour le travail des cinéastes. Ci-dessous, l'un des ignobles Skeksès s'apprête à torturer sauvagement un malheureux podling ; Kyra prisonnière du cruel Grand Chambellan.





FICHE TECHNIQUE :

DARK CRYSTAL (The Dark Crystal).
G.-B. 1982. "James M. Henson & Henson Associates". PR : Jim Henson, Gary Kurtz, David Lazer. R : J. Henson, Frank Oz. SC : David Odell. PH : Oswald Morris, B.S.C., Paul Wilson (SFX). MUS : Trevor Jones. DEC : Brian Froud, Harry Lange, Charles Bishop, Terry Ackland-Snow, Malcolm Stone, Brian Ackland-Snow, Peter Young. SFX : Roy Field, Brian Smithies (Effets Visuels) ; Ian Wingrove (Effets Mécaniques), Ben Burtt (Son).

CONCEPTION DES PERSONNAGES : Wendy Midener-Froud (Gelflings), Sarah Bradpiece, Lyle Conway (Skeksis), Sherry Amott, Tim Clarke (Mystiques), Fred Nihda (Garthim), L. Conway (Aughra, urSkeks), Valerie Charlton (Landstriders, Echassiers du Vent), S. Amott (Podlings, esclaves), Rollin Krewson (Fizzgig), Tim Miller, John Coppinger (animaux).

CHOREOGRAPHIE/MIME : Jean-Pierre Amiel. MONT : Ralph Kemplen. 93'. DIST : Cinéma International Corporation (23/3).

ANIMATION : J. Henson (Jen, Grand Prêtre Skeksis), Kathryn Mullen (Kira), F. Oz (Aughra, le Chambellan), Dave Goelz (Fizzgig, Général Skeksis), Brian Muehl (Ornementaliste Skeksis, urZak, le Grand maître Mystique), Hugh Spight, Robbie Barnett, Swee Lim, Steve Whitmire, Louise Gold, Bob Payne, Mike Quinn, Tim Rose (Skeksis), J.-P. Amiel, Simon Williamson, Hus Levant, Toby Philpott, Dave Greenaway, Richard Slaughter, Kiran Shah, Mike Edmonds, Peter Burroughs, Malcolm Diwon, Sadie Corre, Deep Roy, Jack Purvis, Gerald Stadden, Mike Cottrell, John Ghavan, Abbie Jones, Natasha Knight, Lisa Esson. VOIX : Stephen Garlick (Jen), Lisa Maxwell (Kira), Billie Whitelaw (Aughra), Percy Edwards (Fizzgig), Barry Dennen (le Chambellan, Podling), B. Muehl (Ornementaliste Skeksis, Grand Maître Mystique), Michel Kilgariff, Jerry Nelson, Steve Whitmire, Thick Wilson, John Baddeley, David Buck, Charles Collingwood.

Page de gauche : en haut, la chambre du Crystal où va se résoudre le conflit millénaire entre Mystiques et Skeksès. En-dessous, la révélation finale du film, grâce à laquelle le monde du Crystal retrouvera enfin la paix.



Un artiste de Industrial Light and Magic portant les dernières touches à un décor peint de DARK CRYSTAL

Un autre "matte painting" pour DARK CRYSTAL. Dans les zones noires viendront s'inscrire les scènes tournées en studio.

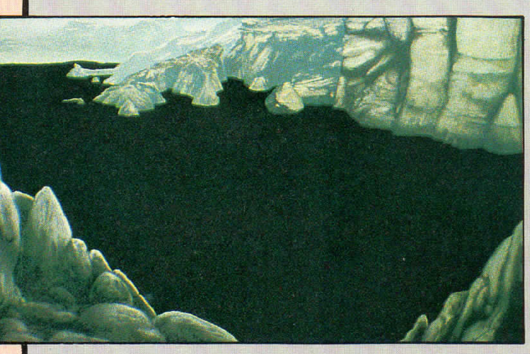
MATTE PAINTING

Un trompe-l'œil de verre

Depuis les débuts du cinéma les techniciens ont rivalisé d'ingéniosité pour trouver des procédés permettant de limiter les frais de construction de décors importants. Très souvent la construction en "dur" ne comprend qu'une infime partie de la scène que vous voyez à l'écran, les éléments complémentaires étant rajoutés en trompe-l'œil grâce à des ruses pouvant aller de la maquette à la projection frontale.
Le "matte painting", dont la naissance remonte à 1907, est un trucage du même ordre et consiste à filmer une scène à travers une plaque de verre sur laquelle sont peints les éléments non-bâtis du décor. Cette plaque est fixée devant la caméra à quelques mètres de distance de sorte à être nette. La tâche de l'artiste est délicate, car il doit respecter dans sa peinture les effets d'éclairages et les lignes de perspective du décor réel.
De nos jours ce trucage est plutôt réalisé en deux temps pour éviter d'immobiliser le studio durant toute l'exécution de la peinture. On filme d'abord le décor nu en masquant les parties de l'image devant recevoir l'élément additionnel. Puis, dans un autre local, l'artiste projette un photogramme du plan tourné sur une feuille de calque montée derrière la vitre. Il lui suffit alors de peindre les détails manquants. "L'œuvre" est filmée à son tour et réunie à la prise de vue réelle au laboratoire. Sur DARK CRYSTAL, les scènes censées se dérouler en extérieur étaient généralement tournées en studio. Étant donné qu'il était difficile d'y reconstituer un paysage entier, les décorateurs se limitaient à construire un rocher, un bosquet, ou un autre élément réduit du décor où se situait l'action. Tout le reste (les montagnes, le ciel, les nuages) venaient s'ajouter par la suite dans les locaux de Industrial Light and Magic. Dans le cas de prises de vues en extérieur, ce procédé permet non seulement "d'habiller" un décor existant, mais aussi d'éliminer les constructions indésirables d'un paysage. C'est ainsi que John Badham, lors du tournage de son DRACULA, avait pu faire remplacer les antennes de télévision et les buildings modernes qui se dressaient sur les coteaux de la demeure du vampire, par un village d'époque, mieux approprié au climat du film. Relativement simple dans son principe, un bon "matte painting" demeure l'un des trucages les plus difficiles à détecter. Ceci lui aura assuré sa très longue carrière qui est d'ailleurs loin de s'achever.

JEROME ROBERT

***Le Voyage d'Orphée* de Jean-Manuel Costa. Le "matte painting" seul... et le plan composite final.**







DISQUES

— MUSIQUE — — DE FILMS —

Pour tous ceux qui n'ont pas été submergés par la pompe de Richard Wagner et la coloration moyenâgeuse des chœurs de Carl Orff, Trevor Jones n'est pas un inconnu... Il a en effet signé la musique d'*Excalibur* qui fut composée spécialement pour le film (après tout, Boorman n'est pas Kubrick!). En quelque sorte, une musique d'époque... Il n'est d'ailleurs pas surprenant de retrouver dans certains titres ("Pod Dance", "Love Theme") de **THE DARK CRYSTAL** (US Warner 9237491) la même approche thématique dans le choix d'instruments anciens. Dans les deux films, ils servent à illustrer une liesse, une joie de vivre, d'aimer, communes à Camelot et à l'univers du Crystal. Mais outre ce retour à des sonorités médiévales, l'intérêt de l'approche de Trevor Jones se situe également dans l'emploi presque continuel de claviers et synthétiseurs, conjointement à un orchestre classique tout à fait ordinaire. Il n'y a qu'à se laisser emporter par l'atmosphère maléfique et sinistre de la cérémonie d'ouverture, ou par l'impression de vie qu'octroie le "Gelfling Song", grâce à l'emploi du Fairlight Computer, pour saisir toute l'importance de la démarche. En un seul film, Jones amalgame cinq siècles de musique... Mais la partition de *The Dark Crystal* ne se limite pas à ces trouvailles instrumentales. Trevor Jones déclare lui-même : "Dès le départ, j'ai décidé d'écrire deux idées mélodiques : une pour les Mystiques, l'autre pour les Skeksis. Ces deux motifs, lorsqu'ils sont mis en contrepoint, se mêlent pour ne devenir qu'un ; et dans la Grande Conjonction à la fin du film ("The Great Conjuction"), ils s'assemblent pour former le thème principal". Immédiatement, on s'aperçoit que Trevor Jones est un compositeur avec lequel il faudra compter dans l'avenir, et il nous tarde d'écouter ses prochaines compositions...

